

+ 이장섭 · 방송과 기술 기자

오토데스크

# '아이언 맨 2'의 사전 시각화 기술에 핵심 솔루션으로 쓰여



세계적인 2D 및 3D 소프트웨어사 오토데스크(대표이사 패트릭 윌리엄스, www.autodesk.co.kr)는 파라마운트 픽처스(Paramount Pictures)와 마블 엔터테인먼트(Marvel Entertainment)의 블록버스터 영화 '아이언 맨 2'에 오토데스크 마야(Autodesk Maya)와 오토데스크 모션빌더(Autodesk MotionBuilder)가 창의적 비전을 실현하도록 돕는 사전 시각화 기술을 제공했다고 전했다. '아이언 맨 2'는 전 세계 6억 달러 이상의 매출을 올렸으며, 기록적인 상영관 수를 달성한 바 있다. 최근 블록버스터 영화는 대규모 예산, 정교한 시각효과, 가속화되는 제작 이후의 스케줄 등으로 더욱 더 복잡해지고 있다. 영화 제작자들은 영화를 시각화하기 위해 그림 콘티, 개념 아트, 물리적 모델에 의존해왔으나, 지난 25년 전부터는 점차적으로 디지털 사전 시각화가 영화 제작의 중요한 부분이 되었다. 이에 오늘날에는 영화 제작자들이 흔히 사전 시각화 전문 업체를 통해 고급 컴퓨터 애니메이션과 기법을 사용하여 캐릭터와 환경의 디지털 버전을 제작하는 추세이다.

로스앤젤레스에 소재한 사전 시각화 스튜디오 써드 플로어(Third Floor)의 감독 존 파브로(Jon Favreau)와 여러 시각화 기술을 담당한 영화제작 부서는 '아이언 맨 2' 영화 속 약 700개 장면을 제작했다. 각 장면은 3~4개의 반복을 필요로 하기에 총 수 천개의 장면을 제작해야 했으나, 사전 시각화 과정은 영화 제작자들로 하여금 제작 과정상에서 영화를 시각화하고 전략적으로 계획하며 창의적인 비전을 실현하도록 도왔다.

'아이언 맨 2' 제작에 사용된 주요 오토데스크 소프트웨어로는 마야 2011 소프트웨어와 머드박스 2011, 모션빌더 2011로 오토데스크 마야 엔터테인먼트 크리에이션 스위트 2011(Autodesk Maya Entertainment Creation Suite 2011)이 포함돼 있다.

마야 3D 애니메이션, 모델링, 시각효과, 렌더링, 합성 소프트웨어는 아티스트들에게 전 과정의 창의적인 워크플로를 제공한다. 머드박스는 아티스트들이 매우 세밀한 모델을 보다 빠르고 직관적으로 조정할 수 있게 해준다. 모션빌더는 아티스트들에게 방대한 애니메이션 데이터에 대한 피드백과 효율적인 진행을 가능케 하는 실시간 애니메이션 엔진을 제공한다. 또한, 아티스트들은 보완적인 툴 세트를 이용하여 어려운 제작 과제를 보다 효과적으로 해결하고 고품질의 결과를 보다 비용 효율적으로 달성할 수 있다.

### 써드 플로어(Third Floor)에 대하여

2004년 이래 써드 플로어 프리비스 스튜디오(Third Floor Previs Studio)는 많은 프로젝트에 창의적 콘텐트를 극대화하고 프로젝트 과정과 후에 비용을 절감하도록 도와왔다. 제작에 참여한 영화로는 '작전명 발키리(Valkyrie)', '클로버필드(Cloverfield)', '스타트렉(Star Trek)', '아바타(Avatar)', 팀 버튼(Tim Burton)의 '앨리스 인 원더랜드(Alice in Wonderland)' 등이 있다. 또한, 비디오 게임 개발자들과 협력하여 '스타크래프트 II(Starcraft II)', '디아블로 III(Diablo III)', '레지던트 이블 5(Resident Evil 5)', '니드 포 스피드(Need for Speed)', '커맨드 앤 컨커(Command & Conquer)' 시리즈와 같은 게임의 상세한 영화 촬영을 디자인했다.

써드 플로어의 전문 사전 시각화 팀은 감독, 프로젝트 디자이너, 시각효과 감독과 협력하여 가장 까다로운 프로젝트를 위한 일관성 있게 애니메이션 한 설계도를 제공하는 기술을 보유하고 있다.

